

SHAUN LE MOUTON, LE FILM

Richard Starzak, Mark Burton | 2015 | Grande-Bretagne

GENERIQUE

Résumé

Un mouton astucieux, Shaun, en a assez de la routine de la vie à la ferme. Il élabore un plan, avec l'aide de ses congénères, pour se débarrasser temporairement d'un fermier un tantinet bas de plafond et égaré, et profiter ainsi d'un peu de repos. Mais ils sont démasqués par le chien Bitzer, leur plan tourne mal et, après une succession de petites catastrophes, le fermier est expédié tout droit vers la grande ville à bord d'une caravane lancée à toute allure. À son arrivée, un choc sur la tête le rend totalement amnésique et le voici cloué à l'hôpital, sans aucun souvenir de son passé.

Shaun, rongé par le remords, décide de partir en bus à la recherche de son maître. Il est bientôt suivi par tout le joyeux troupeau, nettement moins discret que lui. Les moutons ont bien du mal à se fondre dans la grande ville pour retrouver le fermier. Ils doivent se faire passer pour des humains, d'autant plus qu'ils sont poursuivis par le terrifiant Trumper, responsable de la fourrière, qui veut les capturer. Après une pause très remarquée des moutons au restaurant gastronomique « Le Chou brûlé », Trumper parvient à capturer Shaun. Heureusement, grâce au plan d'évasion (plus qu'approximatif mais malgré tout efficace) de ses congénères, il s'échappe rapidement de la sinistre fourrière.

De son côté, le fermier s'est enfui de l'hôpital. Après plusieurs quiproquos, il est devenu le coiffeur le plus en vue du moment. Il faut dire qu'avec ses moutons, il a l'habitude de la tondeuse ! Son nom s'affiche partout, y compris sur les réseaux sociaux. Les moutons le retrouvent enfin, mais le soulagement est de courte durée. En effet, le fermier ne les reconnaît pas et, pire, ils le dégoûtent. Après un moment de profond découragement dans un terrain vague, Shaun entreprend de le kidnapper en l'endormant pour le ramener au bercail. Ce faisant, il fait montre d'une nouvelle débauche d'inventivité, toujours aidé par ses camarades. Pour corser le tout, Trumper a sombré dans la folie... Obsédé par les moutons, il les poursuit rageusement.

Toujours amnésique, le fermier se réveille à la ferme entouré de Shaun et Bitzer, terrorisés. La proximité chaleureuse de ses anciens meilleurs compagnons finit par réveiller ses souvenirs. Fou de joie, Shaun trouve alors l'énergie nécessaire pour sauver la situation et, avec l'aide des autres animaux, envoie valdinguer Trumper dans un énorme tas de fumier.

Le lendemain matin, alors que la vie reprend son cours routinier avec un planning surchargé, le fermier décide tout à coup de chiffrer sa liste de choses à faire pour aller s'amuser avec ses animaux, comme il avait l'habitude de le faire dans ses jeunes années.

Dans le générique de fin, un ultime rebondissement survient. C'est la fin de la journée et le fermier se repose devant son téléviseur. Aux informations, on annonce l'enlèvement du célèbre coiffeur ! Le fermier en avale son thé de travers.

Générique

Shaun le mouton, le film

Titre original : *Shaun the Sheep Movie*

Long métrage d'animation en stop motion, sans dialogues, de Richard Starzak et Mark Burton, Royaume-Uni et France, 2015.

Durée : 85 minutes.

Production : Aardman et StudioCanal

En association avec Anton Capital Entertainment

Réalisation et scénario : Mark Burton, Richard Starzak

Producteurs : Julie Lockhart, Paul Kewley

Producteurs exécutifs : Peter Lord, Nick Park, David Sproxton, Olivier Courson, Ronald Halpern

Montage : Sim Evan-Jones A.C.E.

Directeurs de la photographie : Charles Copping, Dave Alex Riddett

Musique : Ilan Eshkeri

Superviseur de la musique : Nick Angel

Chef décorateur : Matt Perry

Design des marionnettes : Kate Anderson

Superviseur de l'animation : Loyd Price

Coproducteurs exécutifs : Sean Clarke, Alicia Gold, Kerry Lock, Carla Shelley

Directeur de la production : Richard « Beeky » Beek

Associés à la direction de production : Sophie Smith, Zoe Starzak

Design sonore : Adrian Rhodes

Producteur musique : Steve McLaughlin

Directeur technique : Tom Barnes

Voix anglaise de Shaun et de Timmy : Justin Fletcher

Voix anglaise du fermier et de Bitzer : John Sparkes

Voix anglaise de Trumper : Omid Djalili

Casting des voix françaises non mentionné au générique

Date de sortie en France : 1^{er} avril 2015

AUTOUR DU FILM

Fondé par Peter Lord et David Sproxton en 1972 avec de très petits moyens (au départ, ils ne sont que deux à y travailler), le studio Aardman apparaît pourtant d'emblée comme le spécialiste des films en pâte à modeler, un genre fort peu couru à l'époque si l'on exclut les Américains Bruce Bickford et Will Vinton ou le Hongrois Csaba Varga. En Grande-Bretagne, Lord et Sproxton n'ont tout simplement aucun concurrent.

À l'origine, le studio produit surtout des films de commande, principalement pour la BBC et la chaîne privée Channel 4. De cette époque, seule la série *Morph* est passée à la postérité, qui met en scène un petit personnage de pâte à modeler évoluant dans le monde réel et les décors quotidiens de la maison¹

Suivent *Animated Conversations* et *Conversation Pieces*, petits bijoux dans le style alors complètement novateur du documentaire animé. Le contraste saisissant entre l'hyperréalisme de la bande-son (réalisée à partir d'enregistrements de personnes réelles) et la fantaisie de l'univers visuel animé en pâte à modeler produit un effet tout à fait saisissant pour l'époque.

La créativité et la renommée du studio basé à Bristol franchissent une nouvelle étape à la fin des années 80 avec l'arrivée de nouvelles recrues comme Nick Park ou Richard Golezowski (qui changera par la suite son nom en Starzak), futur coréalisateur de *Shaun*. En 1989, lorsque sort *Une grande excursion* (*A Grand Day Out*, 23 minutes, commencé en 1982), le film de fin d'études de Nick Park qu'il termine chez Aardman, le succès est immédiat et la renommée du studio s'envole. Le film reçoit en 1991 l'oscar du meilleur court métrage d'animation. Parallèlement, le studio réalise de plus en plus de commandes, pubs, clips, série télé...

Suivent assez naturellement d'autres aventures de Wallace et Gromit, dans un format similaire de 26 minutes (standard pour la télévision anglaise), avec *Un mauvais pantalon* (*The Wrong Trousers*) en 1993 et *Rasé de près* (*A Close Shave*) en 1995, dans lequel apparaît pour la toute première fois le personnage de Shaun le mouton, déjà dégourdi, rigolo et attachant. La maîtrise de l'écriture, de l'animation, des décors se perfectionne. Entre-temps, le studio est devenu une référence mondiale du film en pâte à modeler.

Le passage au long métrage était prévisible mais, contre toute attente, le casting de ce premier long ne reprend aucun personnage emblématique du studio – comme Wallace et Gromit. *Chicken Run* (2000) met en scène une ferme (déjà !) avec un élevage industriel de poules traité comme un camp de prisonniers durant la Seconde Guerre mondiale... Le film baigne dans un univers de références cinématographiques, lorgnant avec insistance vers les films de guerre et d'évasion. Plusieurs autres longs métrages vont ensuite se succéder...

Wallace et Gromit, le mystère du lapin-garou (2005) voit finalement Wallace et Gromit passer au format long. On les retrouve aux prises avec un lapin géant qui met en péril les potagers de la ville. L'accueil du film est enthousiaste, et salué comme dans la droite lignée des trois moyens métrages de ces deux personnages. Le film décroche la récompense suprême : l'oscar du meilleur

¹ La série est revenue très récemment sur le devant de la scène avec de nouveaux épisodes, toujours réalisés par Peter Lord, grâce à une campagne de financement participatif.

long métrage d'animation (2006). Les puristes du studio lui reprochent cependant une certaine perte d'authenticité dans l'animation ou une histoire assez peu conforme à l'esprit des débuts.

Souris City (2006) et *Mission : Noël* (2011) sont deux films coproduits avec des majors américaines (Dreamworks pour le premier, Sony pour le second). Sans démériter, ils abandonnent toutefois le stop motion pour recourir à l'imagerie 3D. À un nouveau tournant de son évolution, on craint pour l'avenir du studio Aardman qui renonce à plusieurs ingrédients typiques : pas du tout de pâte à modeler et concessions diverses, notamment au niveau des choix musicaux parfois douteux (comme Justin Bieber au générique de fin de *Mission : Noël*), une narration au registre beaucoup plus émotionnel, et un ciblage beaucoup plus net du public : ces films s'adressent clairement aux enfants.

Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout (2012) signe le retour aux fondamentaux. Même si le film, réalisé par Peter Lord et Jeff Newitt, ne rencontre pas tout à fait le succès escompté, il renoue avec de nombreux ingrédients du studio : pâte à modeler, humour de situation, aspects british plus marqués (avec rien moins que la présence de la reine d'Angleterre !) et inventions tarabiscotées en tout genre. En plus, la débauche technique des éléments de décors et les personnages truculents achèvent de rendre ce film culte.

Lorsque Richard Starzak et Mark Burton se lancent dans l'écriture et la réalisation de *Shaun le mouton, le film*, ils n'en sont pas à leur coup d'essai : Richard Starzak a déjà travaillé chez Aardman de 1983 à 1992 sous le nom de Richard Golezowski (il réalise à l'époque la série satirique et plutôt destinée aux ados et adultes *Rex the Runt*), puis est à nouveau sous contrat depuis 2005 pour écrire (et dans une moindre mesure réaliser) de très nombreux épisodes de la série télé *Shaun le Mouton* (plus d'une centaine !), produite à partir de 2007 et toujours en cours. Il connaît donc déjà l'univers de Shaun et l'esprit Aardman sur le bout des doigts. Richard Starzak a d'ailleurs déjà vécu l'expérience de l'écriture pour un long métrage puisqu'il travailla deux ans (2000-2002) sur un long métrage Aardman qui devait s'intituler *Le Lièvre et la Tortue*, sans jamais parvenir à le finaliser, confronté à d'insolubles problèmes d'écriture.

Mark Burton a quant à lui scénarisé, entre autres, le long métrage *Wallace et Gromit, le mystère du lapin-garou* et écrit des dialogues additionnels pour *Chicken Run* (2000). Il est lui aussi tout à fait familier du studio de Bristol et de la touche si spécifique de ses productions en pâte à modeler. Homme de radio à la BBC, musicien, compositeur, il est aussi crédité comme scénariste pour d'autres longs métrages animés comme *Madagascar* ou *Gnoméo et Juliette*.

Prendre Shaun au casting présente de nombreux avantages : le personnage est emblématique des meilleures productions du studio depuis sa première apparition dans *Rasé de près*. Starzak en est le scénariste attitré pour la série télévisuelle depuis 2007. Et pour la rentabilité, l'absence de dialogues (et donc de coûteux « lip synch », synchronisation des mouvements des lèvres et expressions du visage aux dialogues), les décors déjà imaginés, personnages déjà modélisés, équipe déjà en partie en place pour la série, permettent une fameuse économie de moyens au départ². Voilà une façon simple de limiter les dégâts si le film ne marchait pas, avec un budget de production de 25 millions de dollars, contre 55 millions pour *Pirates*.

² Dans une interview du journaliste Simon Brew pour le site web Den of Geek!, voici ce que Richard Starzak répond à la question de savoir si ce n'est pas trop pesant d'écrire un film alors qu'on sait que les précédents (*Mission : Noël* et *Pirates*) n'ont pas très bien marché en dehors du territoire britannique : « *La seule chose que je dirais, c'est que d'une certaine manière, le film est*

À sa sortie, le film connaît un succès très honorable. À ce jour, le film comptabilise plus de 100 millions de dollars de recette au box-office. Il est aussi sélectionné pour l'oscar du meilleur film d'animation de l'année 2016 aux côtés d'*Anomalisa*, de *Vice-versa*, du *Garçon et le Monde* et de *Souvenirs de Marnie* (l'oscar sera finalement remporté par *Vice-versa*). Lors de la première européenne du film au festival Anima de Bruxelles, le public est conquis et la presse élogieuse. Alors que bon nombre de longs métrages d'animation européens n'hésitent pas à viser des publics spécifiques, *Shaun le mouton*, le film conforte l'ambition du studio d'être tous publics : masculin, féminin, jeune, adulte, âgé... Tout le monde est conquis par les frasques de ce petit mouton devenu une icône³.

une légère réaction à cela. Ce n'était pas nécessairement une chose consciente. Mais il y avait un sentiment de faire un film modeste. Un film qui allait être un plus petit budget, avec une petite équipe, mais pas plus petit en termes d'idées. (...). Et puis, il n'y avait plus de studio américain. (...) En fait, la relation d'Aardman avec les studios américains a la réputation d'avoir été très mauvaise, mais ce n'est pas le cas du tout. Il y avait beaucoup de choses positives issues de la relation avec DreamWorks et Sony. Mais avoir un peu plus de liberté, pour ne pas se préoccuper de l'Américain moyen, était assez libérateur, je pense. »

<http://www.denofgeek.com/movies/shaun-the-sheep/richard-starzak-mark-burton-interview-shaun-the-sheep>

³ **Cartoon Brew** : « Shaun le mouton a marqué les cœurs et les esprits de toutes les classes d'âge. Comment avez-vous fait ?

Richard Starzak : C'est dans l'histoire d'Aardman, vraiment. Ce n'était pas très professionnel, mais nous n'avons jamais cherché à plaire à d'autres que nous-mêmes. On essayait de se faire rire. Même lorsque nous réalisons *The Amazing Adventures of Morph*, qui était un programme de télévision pour les enfants, cela ne fonctionnait que si ça nous faisait rire.

Et nous n'avons jamais été condescendants avec les enfants, nous avons toujours voulu que notre humour fonctionne à tous les niveaux. Nous n'avons pas essayé de faire de l'humour pour enfants avec des blagues d'adultes dedans. Nous avons voulu faire de l'humour qui fonctionne pour tous, et je pense que c'est vrai pour *Morph*, pour *Wallace et Gromit*, et maintenant pour *Shaun le mouton*. Je crois qu'on s'en est bien tiré.

source : <http://www.cartoonbrew.com/feature-film/we-nailed-it-an-interview-with-shaun-the-sheep-movie-co-director-richard-starzak-and-producer-paul-kewley-121454.html>

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Jeux d'acteurs, jeux d'auteurs

Les intentions des auteurs du film, leur personnalité, leur humour, leurs origines, leur amour du cinéma transpirent par tous les pores du film, particulièrement dans les actions, souvent ludiques, des personnages principaux. Les « acteurs » bricolent, s'amuse, ils sont insouciant. Pendant que les auteurs se racontent, racontent le studio Aardman, auquel ils sont tous deux liés depuis des décennies. On analysera tour à tour plusieurs de ces composantes : l'importance du bricolage, la cohabitation entre humains et animaux, les multiples références cinématographiques, l'affection pour les gens de condition modeste, puis bien sûr la composante « british », et enfin l'humour.

Les as du bricolage

Depuis *Une grande excursion*, les scènes de bricolage sont légion dans les productions Aardman. Et Shaun ne déroge pas à la règle, tant s'en faut. Plusieurs fois dans le film, l'intrigue avance à grand renfort d'inventions improbables bricolées avec divers objets du quotidien ou de récupération. Leur mise en œuvre suit un canevas souvent similaire : après maturation de l'idée et brainstorming, des plans sont dessinés, puis le projet fabriqué dans une grande effervescence et une grosse débauche d'énergie. Malgré toute la bonne volonté, on a peine à croire que le résultat sera à la hauteur des espérances, mais contre toute attente, ça fonctionne.

Au début du film, le premier plan échafaudé est conçu pour se débarrasser du fermier. Shaun entraîne ses compagnons dans son projet, expliqué préalablement sur un tableau noir. Les moutons sont chargés de sauter en boucle au-dessus d'une haie pour endormir le fermier, qui est ensuite trimballé dans une brouette et enfermé dans une caravane stationnée au bout de la propriété. En même temps, un colvert (soudoyé en pain rassis) détourne l'attention du chien Bitzer avec un os tiré au bout d'une ficelle. Pour maintenir le fermier endormi, Shaun donne l'illusion de la nuit en dessinant un paysage nocturne sur le store baissé de la fenêtre de la caravane.

Plus tard, Shaun emmène tous les moutons dans un magasin de vêtements de seconde main pour les déguiser en humains. Le stratagème a l'air bancal mais personne ne semble remarquer la supercherie, pas même le sagace Trumper qui a pourtant le temps de bien les observer lorsqu'ils sortent du magasin. Plus loin encore, les moutons mettront au point un plan d'évasion pour faire sortir Shaun de prison, et Shaun dessinera un nouveau trompe-l'œil pour se sortir de là. Le retour final à la campagne se fera aussi grâce à une nouvelle invention : un cheval pantomime sophistiqué et boitillant traversant la ville sans trop attirer l'attention des passants.

Comme on l'a déjà dit, le plus fou de ces inventions, c'est qu'elles fonctionnent ! Et pourtant, on n'y croit pas au départ⁴. Et dans le cerveau du spectateur, le cheminement est extrêmement jouissif : les idées sont approximatives, l'exécution laisse clairement à désirer, mais grâce à leur foi sans faille, leur motivation, leur absence de doutes, cela marche.

⁴ Comme l'envol de la fusée de Wallace et Gromit, leur approvisionnement en fromage sur la lune et leur retour sans encombre sur terre.

Ce même phénomène est présent dans les productions belges des *Panique* de Vincent Patar et Stéphane Aubier. Dans l'épisode *La rentrée des classes*, Cowboy et Indien ne veulent absolument pas retourner à l'école. Pour tromper la vigilance de Cheval, ils fabriquent des avatars de cartons téléguidés chargés de les remplacer. Le plan fonctionne dans un premier temps. Mais parce que Cheval connaît les deux loustics sur le bout des doigts, il déjoue assez rapidement la supercherie. Tout au long de ce film, Cowboy et Indien multiplieront les inventions farfelues pour remporter un concours de mathématiques et accéder ainsi à un voyage sur la Lune avec leur professeur de géographie, le cosmonaute Monsieur Youri. Ici, comme chez *Shaun*, on peut émettre de sérieux doutes sur leur capacité à faire aboutir leur projet, et pourtant ça marche ! Le succès de leur entreprise n'en est que plus euphorisant.

Ce n'est qu'une hypothèse, bien sûr, mais ne pourrait-on pas voir un parallèle entre le travail de l'équipe du film et les agissements de leurs héros ? Et si les animateurs voulaient nous dire par là qu'eux aussi arrivent à faire progresser le film à force de réflexion, de projets, de dessins, de plans, de bricolages longuement et courageusement élaborés, parfois de façon un peu disproportionnée ou hasardeuse ? Ce faisant, toujours comme leurs personnages, ils nous donnent eux aussi l'illusion que leurs avatars de pâte à modeler sont bien vivants. Et la tromperie fonctionne donc à merveille chez le spectateur.

Ce constant besoin qu'ont les héros de résoudre leurs problèmes par la mise au point d'inventions créatives mais parfois tarabiscotées renvoie aussi à l'aspect fabriqué, artisanal du film. À plusieurs reprises, on peut d'ailleurs voir les empreintes digitales des animateurs sur les personnages, qui nous signifient tout à la fois que le travail a été patiemment mis en œuvre, artisanalement, comme les inventions des héros, mais aussi, que malgré le fait qu'on voit les ficelles, les artifices, on adhère parfaitement à l'illusion, tout comme les citoyens face aux moutons grossièrement déguisés n'y voient que du feu.

Des animaux et des hommes

La présence d'animaux anthropomorphes dans les films d'animation sont légion : que l'on pense par exemple à *Tom et Jerry*, que Starzak et Burton se plaisent souvent à citer en exemple, ou à *Madagascar*, scénarisé par le même Burton. Dans ces deux cas, les humains y ont des rôles secondaires. Ici, la cohabitation est totalement réussie, au point que l'on n'arrive pas toujours à savoir s'il s'agit d'amour ou d'amitié entre les deux genres. L'ambiguïté des sentiments humains-animaux est une constante chez Aardman, et le court métrage *Adam* en est l'illustration parfaite : Adam, esseulé sur la terre, espère que son créateur va lui envoyer une partenaire qu'il attend avec grande impatience. Au lieu de l'Ève convoitée, Dieu lui envoie un pingouin. Après quelques secondes d'hésitation, Adam se jette amoureuxment dans ses bras. Il faut y voir chez Aardman une critique attendrie des faiblesses de la condition humaine et une source intarissable de situations cocasses.

Chez Aardman, les animaux sont souvent :

- Les plus intelligents : comme le mouton déguisé qui séduit Trumper, ce dernier le prenant pour une femme ravissante et un peu timide, sans doute la femme de ses rêves.
- Les plus riches d'expérience : comme les cochons qui maîtrisent parfaitement les codes de la fête dans la maison, contrairement au fermier qui n'arrive plus à s'amuser.

– Les plus courageux : comme lorsque Shaun arrive à sauver la vie de son maître. Il y avait déjà un peu l'ébauche de cela dans la relation qu'entretiennent Tintin et Milou, et l'équipe Aardman est fan des bandes dessinées d'Hergé⁵.

– les plus dupeurs : Shaun est capable d'écrire et de dessiner, il peut carrément leurrer les humains avec des trompe-l'œil comme le dessin sur le store de la caravane qui maintient le fermier endormi, ou celui du trou sur le mur de la prison qui lui permet de s'évader.

– Les plus indulgents : Shaun, comme Gromit ou Milou, ne tient pas rigueur à son maître de ses errements et est en quelque sorte son ange gardien, suffisamment malin pour rester philosophe et fidèle.

Cette inversion des rôles est prétexte à de nombreux gags, avec des renversements de sens poussés très loin, où les animaux sont parfois pris pour des humains, et les humains pour des animaux.

Les Monty Python, que Starzak et Burton citent d'ailleurs comme une source d'influence prépondérante, ont fait la même chose : détourner, retourner l'anthropomorphisation dans leurs sketches. Par exemple, dans *Pantomime Horse As Secret Agent*⁶, un humain grossièrement déguisé en cheval est pris par tout le monde pour un vrai cheval, tout en étant aussi une sorte de super James Bond. Le principe du cheval pantomime dans *Shaun le mouton* est un peu similaire : les passants sont complètement dupes de ce grossier déguisement de cheval, mais ici, en plus, ce sont de vrais animaux qui sont cachés dedans !

C'est par une autre énorme méprise que le fermier devient le coiffeur le plus en vue de la ville : il prend un client exigeant du salon de coiffure pour un mouton qu'il décide tout à coup de tondre sans ménagement, à la façon d'un animal apeuré et réticent. Le client est apparemment totalement séduit par sa nouvelle coupe, pourtant « façon mouton », et tout le monde veut la même.

Les références

Cela n'aura échappé à personne, les références de films sont très nombreuses et très diverses.

Trumper se regardant dans le miroir, c'est Robert De Niro dans *Taxi Driver*,

Trumper choisissant son nouvel attirail d'attaque, c'est Tommy Lee Jones dans *Men in Black* puis, testant des lunettes infrarouges, Arnold Schwarzenegger dans *Terminator*.

Lorsqu'il est attaché sous la caravane, il est encore Robert De Niro, mais cette fois dans *Les Nerfs à vif* et lorsqu'il continue à poursuivre les animaux, les yeux injectés de sang et les vêtements en lambeaux, il est Jeffrey Jones dans *La Folle Journée de Ferris Bueller*. Le chat sifflant dans la fourrière évoque clairement *Le Silence des agneaux*, tandis que le chien dans la même séquence, avec ses tatouages sur les mains, est Robert Mitchum dans *La Nuit du chasseur...*

⁵ Source : Philippe Moins, spécialiste du cinéma d'animation, consulté à l'occasion de la rédaction de ce dossier.

⁶ « Pantomime Horse As Secret Agent », in Monty Python Flying Circus, série télévisée, Saison 3, Episode 30, 1972, 2 minutes. <https://www.youtube.com/watch?v=dkLsdQhZsw0>

Si l'on a volontairement cité dans les références les noms des acteurs plutôt que ceux des personnages, c'est que les créateurs de *Shaun le mouton* ont peut-être besoin de se raccrocher à des acteurs de chair et de sang pour mieux incarner les personnages de pâte à modeler. En rattachant ces figurines à des grands noms du cinéma, comme Robert de Niro, en imprimant à certaines scènes la patte de certains réalisateurs comme Martin Scorsese, c'est sans doute une façon de se raccrocher à l'histoire du cinéma avec un grand C pour un genre cinématographique, le cinéma d'animation, qui souffre souvent d'un certain manque de légitimité. On observe d'ailleurs exactement le même phénomène dans la cultissime série *Les Simpson*.

On ne peut pas citer tous ces hommages au cinéma (en tout encore une vingtaine) et à la culture populaire⁷. S'il y a énormément de références détournées de classiques cinématographiques, particulièrement américains, le goût pour les références dépasse le cadre strict des films et s'étend à toute la culture populaire. Ainsi, lorsque la bande de Shaun traverse un passage pour piétons, c'est la mythique pochette de l'album *Abbey Road* des Beatles qui est représentée, ou lorsqu'une vache passe au-dessus d'une pancarte du pub *La Lune*, elle fait référence à une comptine anglaise *Hey Diddle Diddle* qui contient la phrase « *The Cow jumped over the Moon* » (*Et la vache sauta par-dessus la lune*).

En plus d'un supplément de légitimité, toutes ces citations apportent une bonne dose d'humour et prêtent à sourire. Si l'on reconnaît certains grands films, le détournement est tel qu'il ne peut que susciter un effet comique. Les studios Aardman se réapproprient joyeusement les grands classiques, pour notre plus grand plaisir. C'est là une des particularités et un gros atout de ce film.

La destinée des gens ordinaires

Un autre trait incontournable du film (et des productions Aardman en général) est cet amour des « petites gens », de leur quotidien, de leur vie simple, et de leur capacité, malgré tout, à connaître une destinée exceptionnelle. Ici, la vie simple, humble, ordinaire du fermier va être chamboulée par un accident fortuit et il va devenir une star malgré lui. Comme Wallace est capable d'aller sur la lune parce qu'il manque de fromage, ou Ginger, l'humble poule pondeuse de *Chicken Run*, de sauver d'une mort certaine tout l'élevage de volailles en batterie...

Pour le fermier, cette vie de star ne lui procure aucun plaisir et il choisira de retourner à sa vie campagnarde et délicieuse, tout comme les autres (Wallace, Ginger...) retournent avec bonheur au quotidien après leurs exploits. Cette idéalisation de la vie simple passe aussi par une idéalisation de la vie à la campagne. Et les citadins sont d'ailleurs dépeints lors de l'arrivée des moutons en ville comme des êtres étranges, voire hostiles. Ceci est un autre sujet fort intéressant, un peu polémique sans doute, car pouvant être interprété comme tout à la fois une opposition au côté progressiste, multiculturel et très ouvert associé communément à la vie citadine, et l'idéalisation d'une vie campagnarde isolée et préservée.

Comme le dit très justement Philippe Moins⁸, ce thème est à relier à un goût typiquement « classe moyenne » qui, à l'origine, a été apporté par Nick Park. Ses décors fourmillent de petits détails et

⁷ La plupart des références et private jokes sont répertoriées ici : <http://www.denofgeek.com/movies/shaun-the-sheep/35629/29-shaun-the-sheep-movie-nerdy-in-jokes-and-references> et ici : http://www.imdb.com/title/tt2872750/trivia?ref =tt_trv_trv

⁸ Entretien avec Philippe Moins, 5 mai 2017

clins d'œil à un mode de vie modeste, un peu étriqué, une sorte de poésie du quotidien des banlieues des grandes villes et des bourgades de province où l'on cultive son petit carré de jardin devant la maison comme rappel du paradis perdu des campagnes. C'est d'ailleurs le même milieu que dépeint en 2016 le film d'animation *Ethel et Ernest*, de Roger Mainwood, d'après l'œuvre de Raymond Briggs.

Le dénouement nous montre le fermier bien plus heureux à la ferme qu'en coiffeur renommé et adulé (sauf dans le générique où le doute peut planer). Cet attachement aux plus modestes est aussi défendu dans les films de Charlie Chaplin, avec lequel on découvre des similitudes assez frappantes : Charlot ne parle pas non plus, il affectionne les grimaces, gimmicks, et autres gags visuels, il incarne très souvent un personnage très humble, voire un vagabond, et connaît fortuitement des destinées exceptionnelles auxquelles il préfère échapper au profit d'une vie simple. Dans *La Ruée vers l'or*, Charlot est un vagabond qui échappe plusieurs fois à un destin tragique. Survolant sa destinée avec insouciance et candeur, il devient finalement millionnaire... Lorsqu'il retrouve Georgia, son premier amour, la femme qui l'aimait déjà lorsqu'il n'était qu'un vagabond, il l'invite à l'accompagner dans sa nouvelle vie, fidèle à ses origines et à ses premières amours. Dans la série TV "Shaun le mouton", l'épisode "Still Life" (1ère saison : 2006-2007, épisode 6) est aussi consacré à ce sujet : la capacité d'accéder à la richesse rapidement en restant attaché à ses origines modestes. Ici, les moutons profitent de l'absence du fermier pour lui voler son matériel de peinture. Ils élaborent complètement par hasard ce qu'un millionnaire en limousine qui passe par là considère comme un chef-d'œuvre, offrant au fermier une énorme liasse de billets. Le fermier, ravi, pardonne alors leur bêtise aux moutons et embrasse Timmy le plus jeune, avant de bondir de joie dans son pré au milieu de ses moutons. Au point de vue formel, *Shaun* cultive d'autres similitudes frappantes avec *La Ruée vers l'or* : une cultissime scène de restaurant où les héros ne sont clairement pas à leur place, les uns mangeant le cuir de leurs chaussures, les autres le cuir du menu et, enfin, l'image de l'abri en bois suspendu au-dessus du vide est elle aussi une citation évidente, hommage au film de Chaplin.

Cet amour de la modestie est aussi dans la technique : Aardman conserve la technique traditionnelle de la pâte à modeler – faussement bricolée – au détriment de la CGI (Computer Generated Images), pour coller parfaitement avec le propos, du moins en apparence : une vie simple est une vie heureuse. En réalité, comme le précise Philippe Moins, tout semble fait avec des bouts de ficelle alors que c'est très élaboré.

La British Touch

Faisant écho à cet amour des petites gens, Aardman se plaît beaucoup à dépeindre des univers où les habitudes de vie, la décoration intérieure, les véhicules, les paysages sont très « british ». Ceci est un aspect du film à la fois source d'une identité culturelle forte mais renforçant aussi son universalité, le monde entier étant familier de ces bus à impériale (que Shaun prend à plusieurs reprises), de ces intérieurs aux canapés confortables, tapis moelleux, photos de famille, heure du thé avec porcelaine joliment fleurie...

On peut aussi voir l'empreinte « british » dans le choix du mouton, animal emblème du pays, symbole par excellence des campagnes. Le respect de la cause animale est aussi une constante de son identité. La Grande-Bretagne fut en effet une pionnière dans le domaine. Elle le fut aussi dans l'adoption du régime alimentaire végétarien dont traite *Le Mystère du lapin-garou*. Il est aussi question de l'affection toute particulière du citoyen britannique moyen pour ses animaux domestiques qui sont emblématiques de la « british touch ». La tradition littéraire animalière y est d'ailleurs très vivace, avec des exemples fameux : *Le Vent dans les saules* de Kenneth Grahame,

les contes de Beatrix Potter, *Les Garennes de Watership Down* de Richard Adams, *La Ferme des animaux* de George Orwell...

L'humour en guise de conclusion

On vient de parler à propos de *Shaun le mouton*, le film de manie du bricolage, d'anthropomorphisme, de références, d'un intérêt attendri pour la classe moyenne⁹...

Après tout ce qui vient d'être dit, revenons sur ce qui constitue le grand liant de tous ces aspects, déjà évoqué plusieurs fois en filigrane : l'humour. Tous les aspects traités jusqu'ici sont liés inextricablement aux ressorts comiques du film. Car qu'est-ce qui nous fait rire ? Le comique vient de la sanction sociale, au sens bergsonien, qui est une certaine réaction au malaise ou, mieux, son substitut acceptable et positif quand les choses nous paraissent trop en décalage par rapport à ce qu'elles devraient être aux yeux de la société.

Sur le fond, leurs inventions ne devraient pas fonctionner, mais si, et donc on en rit. Les animaux sont plus futés que les humains, ce qui prête aussi à rire. Les détournements de films mythiques, par exemple le film *Taxi Driver* en pâte à modeler, c'est sacrilège, et donc désopilant. Un type ordinaire, un humble fermier, qui devient une star, c'est inattendu et drôle.

Et pour la forme, l'influence « British Touch » est prépondérante. Cet humour anglais hérité notamment des Monty Python, caractérisé par un mélange de burlesque et d'absurde, est savamment cultivé tout au long du film.

⁹ Maddalena Ramolini résume un tout petit peu différemment les caractéristiques des films Aardman dans la récente réédition de l'ouvrage encyclopédique dirigé par Giannalberto Bendazzi (*Animation : A World History*, Vol. III : Contemporary Times, 2016, p. 85) :

- l'utilisation de la pâte à modeler,
- un voile de mélancolie et de solitude sous la surface de l'humour,
- une mise en avant des problèmes quotidiens et sociaux des gens ordinaires,
- des personnages forts, mêlés à l'anthropomorphisme,
- les hommages au cinéma.

Mais en gros, on parle bien des mêmes choses !

DEROULANT

Séquence 1 | Générique

00.00 – 02.20

Le générique montre l'atmosphère joyeuse et détendue qui régnait à la ferme dans la jeunesse du fermier. Le jeune fermier, en jeans et lunettes de soleil, donne le biberon à Shaun agneau. Il joue avec le chiot Bitzer et avec ses moutons. Ils dansent sur la musique *Feels Like Summer*, puis prennent une photo tous ensemble.

La photo est désormais jaunie et oubliée dans le bric-à-brac qui règne dans l'atelier du fermier. La caméra s'éloigne progressivement de la photo et révèle une petite ferme idyllique en pleine campagne. Au premier plan, un coq tient un panneau sur lequel est inscrit *Shaun le mouton : le film*, et se met à chanter pour réveiller les moutons.

Séquence 2 | La vie à la ferme

02.20 – 05.00

Shaun ouvre les yeux en entendant le chant du coq. Dans la chambre, le réveil sonne et le fermier, désormais chauve et myope, se lève en sursaut. Accompagné de Bitzer, il se rend à la bergerie et consulte le planning de la journée, qui est bien chargé. Le fermier mène ses moutons en pâture distraitemment, et à la fin de la journée, Shaun se couche exténué. Les jours suivants, mêmes scènes, progressivement accélérées : la vie à la ferme est répétitive et fastidieuse, ses occupants sont de plus en plus exténués et indifférents.

Le jour de la tonte, le fermier traite Shaun sans ménagement, sous le regard moqueur des cochons, ce qui rend Shaun furieux. Alors que le fermier ferme la porte de la bergerie, les ombres du crépuscule lui donnent l'image d'un démon tyrannique, sa fourche dans la main droite, son planning à sa gauche.

Séquence 3 | Une journée de repos mouvementée

05.00 – 15.00

Comme tous les matins, les pensionnaires de la ferme s'éveillent, mais Shaun est plus grognon que d'habitude. Quand, par la fenêtre, il voit passer un bus sur lequel une publicité proclame « Prenez un jour de... Repos ! », Shaun imagine un plan. D'abord, il soudoie un canard à l'aide d'une « liasse » de pain rassis pour distraire Bitzer à l'aide d'un os. Puis, profitant de l'absence du chien, le troupeau endort le fermier, obligé de compter les moutons qui sautent sans relâche au-

dessus d'une barrière. Ils vont ensuite coucher le fermier dans sa caravane, de l'autre côté de la prairie.

C'est la fête pour les moutons ! Ils investissent la ferme et pillent la nourriture qu'ils préparent de la façon la plus improbable. Ils sont interrompus par le retour de Bitzer, qui les oblige à aller réveiller le fermier. Mais alors qu'ils tentent d'ouvrir la caravane, celle-ci bouge et commence à dévaler le terrain en pente, fracasse le portail, et continue sur la route. Dans une course-poursuite effrénée, Bitzer tente de la rattraper mais en vain : la caravane poursuit sa route jusqu'à la grande ville, où elle est accidentée. Le fermier, assommé, est emmené dans une ambulance sous les yeux de Bitzer, impuissant.

Séquence 4 | L'absence

15.00 – 18.55

À la ferme, c'est au tour des cochons de profiter de la maison, et ils ont verrouillé la porte pour empêcher les moutons d'entrer. Ceux-ci n'ont de toute façon plus envie de faire la fête : leur auge est vide et Shaun provoque une série de catastrophes en essayant de la remplir.

Bitzer a suivi l'ambulance jusqu'à l'hôpital mais est obligé d'attendre son maître dehors pendant que celui-ci se fait examiner par les médecins. Leur diagnostic est sans appel : il a perdu la mémoire.

Sans le fermier, les moutons se sentent tristes et abandonnés. En voyant le bus s'arrêter devant la maison, Shaun prend une grande décision.

Séquence 5 | Vers la grande ville

18.55 – 24.44

Shaun réunit quelques affaires dans un sac et se faufile dans le bus : en route vers la grande ville, son trafic, ses gratte-ciel et ses graffitis ! Arrivé à la gare routière, Shaun est témoin de la capture de Slip, une chienne errante, par Trumper, l'agent très zélé de la fourrière. Alors que Shaun se cache, un deuxième bus arrive duquel surgit, à sa grande surprise, tout le troupeau de moutons. Ils sortent du bus au nez et à la barbe de Trumper, mais celui-ci découvre une touffe de laine et se met à leur recherche. Les moutons réussissent à se glisser dans une boutique qui vend des vêtements au profit de la cause animale. Ils se déguisent en humains en s'emmitouflant dans d'épais vêtements. Quand Trumper entre dans la boutique, il les salue poliment et les laisse partir.

Séquence 6 | À la recherche du fermier perdu

24.44 – 30.35

En sortant de la gare routière dans leur étrange accoutrement, les moutons sont confrontés à l'immensité de la grande ville. Armés d'une photo du fermier, ils décident pourtant de se lancer à sa recherche.

Pendant ce temps, Bitzer, las d'attendre son maître, réussit à tromper la vigilance du gardien et à se glisser dans l'hôpital. Il se déguise en chirurgien pour ne pas être repéré, mais rentre par erreur dans une salle d'opération où on le prend pour un vrai médecin : le voilà obligé de diriger l'opération ! Mais il se trahit lorsqu'il ne peut s'empêcher de se jeter sur un squelette pour en ronger les os. Le fermier, quant à lui, s'enfuit de l'hôpital.

Les moutons parcourent la ville à la recherche du fermier, montrant sa photo aux commerçants, croyant le reconnaître dans chaque chevelure rousse qu'ils aperçoivent, et provoquant de nombreux incidents sur leur passage.

Séquence 7 | Le Chou brûlé

30.35 – 36.12

Poursuivis par la foule, les moutons se réfugient au Chou brûlé, un restaurant gastronomique. Ils s'émerveillent devant les succulents gâteaux et glaces et, s'apercevant qu'ils ont faim, s'installent à une table. Mais il est vite évident qu'ils ne savent pas comment se tenir quand l'un des moutons croque le menu ! Ils reproduisent donc maladroitement les manières de Jeff, une star à la coiffure extravagante qui déjeune à la table d'à côté. Timmy, le plus jeune mouton, échappe à la vigilance du troupeau et commence à dévorer des gâteaux. En essayant de le cacher, Shaun se dévoile et provoque la panique dans le restaurant. C'est alors qu'arrive Trumper qui réussit à attraper Shaun. Heureusement, il ne reconnaît pas les autres moutons et tente même de séduire l'un d'eux en lui offrant sa carte de visite. Tandis que Shaun s'éloigne dans la camionnette de la fourrière, il aperçoit le fermier qui erre dans la rue.

Séquence 8 | Le coiffeur

36.12 – 38.40

Une limousine s'arrête devant un salon de coiffure. Jeff, la star, a été décoiffé lors des événements au restaurant et exige une nouvelle coupe immédiatement. Les coiffeurs hésitent, et c'est à ce moment que le fermier arrive devant le salon. Par la fenêtre, il aperçoit la tondeuse et, guidé par son instinct, rentre dans le salon et tond Jeff comme il aurait tondu un mouton, sous le regard horrifié des coiffeurs. Heureusement, Jeff est ravi du résultat et félicite le fermier, qui est au salon sur le champ engagé.

Séquence 9 | À la fourrière

38.40 – 42.55

Shaun arrive à la fourrière et y est accueilli par ses occupants : un chien immobile au regard halluciné, un chien tatoué, un caniche adepte de la musculation, un chat psychopathe, une tortue et un poisson rouge jouant de l'harmonica. Il y retrouve également Bitzer, furieux contre lui, et Slip, la chienne que Shaun avait aperçue à la gare. Trumper, ravi de sa capture, pavoise dans son bureau.

Lors d'une journée porte ouverte à la fourrière, les animaux se montrent sous leur meilleur jour dans l'espoir d'être adoptés. Mais les candidats à l'adoption sont dégoûtés par l'aspect de Slip et repartent finalement avec un caméléon.

Séquence 10 | Monsieur X

42.55 – 43.55

La nouvelle coupe de Jeff fait le buzz et les clients affluent au salon. Le fermier, créateur de cette nouvelle mode, devient une célébrité sous le nom de Monsieur X, le nom qui le désignait sur la fiche médicale qu'il avait emportée en s'enfuyant de l'hôpital.

Séquence 11 | L'évasion

43.55 – 47.49

À la fourrière, Shaun voudrait s'échapper des griffes du cruel Trumper. Alors qu'il tente de s'emparer de ses clés, on sonne à la porte : c'est l'un des moutons, déguisé en femme pour séduire Trumper. Alors qu'il emmène sa conquête dans son bureau, les autres moutons arrachent les barreaux de la cellule... Mais ils se trompent de mur et l'alarme qui se déclenche les oblige à fuir. Shaun a alors une idée : il dessine à la craie un trou dans le mur. Trumper, alerté par ses caméras de surveillance, se précipite dans la cellule de Shaun. Quand il remarque que le trou n'est qu'un trompe-l'œil, il est trop tard : Shaun et Bitzer ont refermé la porte et subtilisé les clés. Les deux compères rejoignent le troupeau en compagnie de Slip tandis que Trumper se retrouve enfermé.

Séquence 12 | Espoirs déçus

47.49 – 51.03

Dans la rue, le troupeau tombe sur une affiche publicitaire pour le salon de coiffure de Monsieur X, sur laquelle se trouve un plan. Par des chemins de traverse, Slip les conduit à travers la ville jusqu'au salon et Shaun retrouve le fermier. Mais celui-ci ne le reconnaît pas et le chasse, laissant chien et moutons dépités.

Séquence 13 | Le terrain vague

51.03 – 57.27

Slip emmène les moutons « chez elle » : un terrain vague au cœur de la ville.

Au même moment, Trumper, libéré par ses collègues, prépare sa vengeance. Il révèle son arme secrète : une pince de capture électrifiée qui ressemble à un pistolet laser, ainsi que d'autres accessoires dignes d'un agent secret.

Au terrain vague, le moral du troupeau est au plus bas. Shaun sort de son sac le petit magnétophone qui joue la chanson *Feels like Summer*. Mais la bande se dévide, ce qui rend Timmy encore plus triste. Pour le consoler, le troupeau improvise une version *a cappella* de la chanson. Le chœur des moutons résonne à travers la ville et parvient jusqu'aux oreilles du fermier, qui commence à chanter. Il sort de sa poche sa fiche médicale. Monsieur X... Qui est-il ? Interrompu dans sa réflexion par la coiffeuse, il froisse sa fiche et la jette dans un haussement d'épaules. Emportée par le vent, la boulette de papier arrive jusqu'au terrain vague. C'est ainsi que le troupeau apprend qu'il a perdu la mémoire.

Séquence 14 | Le kidnapping

57.27 – 1.06.15

Shaun expose son nouveau plan aux moutons : il veut ramener le fermier chez lui pour lui faire retrouver la mémoire. Mais comment ? Utilisant les objets qu'ils trouvent dans le terrain vague, ils décident de construire un cheval mécanique qui pourra cacher le troupeau pour kidnapper le fermier. Les moutons se rendent au salon et utilisent leur méthode habituelle pour endormir le fermier : ils sautent à tour de rôle au-dessus d'une barrière. Le stratagème fonctionne si bien qu'ils endorment tous les témoins de la scène ! Les moutons installent le fermier sur le cheval mécanique et l'étrange équipée se met en route.

Mais alors qu'ils sont proches de la sortie de la ville, ils rencontrent Trumper, qui n'y voit d'abord que du feu, avant de trébucher pour se retrouver la tête dans l'arrière-train de la créature : les moutons sont repérés. Heureusement, Shaun a tout prévu et le cheval, monté sur roulettes et propulsé par un extincteur, fonce à travers la ville, poursuivi par Trumper. Celui-ci observe, impuissant, les moutons et le fermier monter dans la caravane, l'attacher au bus qui passe au même moment pour retourner au village. Dans un dernier effort, Trumper s'agrippe à la caravane mais doit lâcher prise.

Arrivés à la ferme, les moutons réussissent à remettre la caravane à sa place et à ramener le fermier à la maison, où les cochons s'empressent d'effacer les traces de leurs facéties. Mais Trumper, qui a fait le voyage accroché sous la caravane, compte bien se venger...

Séquence 15 | Terreur à la ferme

1.06.15 – 1.11.29

Alors que les moutons semblent au bout de leur aventure, un Trumper enragé surgit dans la nuit, armé d'une faux. Portant le fermier toujours endormi, le troupeau se réfugie dans une cabane de jardin, où ils se retrouvent enfermés par l'agent de la fourrière. À l'aide d'un tracteur, il entreprend de précipiter la cabane et ses occupants dans la carrière voisine. Heureusement, une clôture arrête la cabane dans sa folle course. Les moutons et Bitzer arrivent à réveiller le fermier et se réfugient, tremblants de peur, dans ses bras. Dans ce moment émouvant, le fermier recouvre enfin la mémoire. Il est plus que temps : redoublant d'efforts, Trumper a placé la cabane dans un équilibre dangereux au bord du ravin. Shaun passe alors à l'action : il se précipite sur le tracteur et réussit à enclencher la marche arrière, ramenant la cabane sur la terre ferme. Fou de rage, Trumper se saisit de Shaun et le lance dans le vide. Le mouton est sauvé *in extremis* par le fermier et, d'une charge par-derrière, le taureau envoie valdinguer Trumper de l'autre côté du ravin, dans un tas de fumier.

Séquence 16 | Une nouvelle vie

1.11.29 – 1.15.00

Tandis que le fermier se couche, Shaun et Bitzer se réconcilient sous le regard amusé du troupeau. Slip décide de retourner en ville et, en route, se fait adopter par la conductrice du bus qui a manqué de la renverser.

Le lendemain matin, Shaun s'éveille de très bonne humeur, et tout le troupeau est ravi de retrouver le fermier. Tout va bien jusqu'à ce que le fermier jette un œil au planning... Toujours aussi chargé. Dans un grognement, Bitzer arrache la feuille du planning et la jette au loin. Cette journée sera consacrée à des activités beaucoup plus agréables, et une nouvelle photo du groupe viendra remplacer la vieille photo jaunie. Le soir, l'heureux fermier s'installe devant la télévision... où il découvre le récit des aventures de la veille !

ANALYSE DE SEQUENCE

Le Chou brûlé

Séquence 1 | 30.35 – 33.17

Nous allons ici nous attarder sur l'analyse de la première partie de la séquence du Chou brûlé, du nom du restaurant gastronomique dans lequel les moutons vont semer la pagaille. Cette première partie concerne l'exposition de la séquence, c'est-à-dire la mise en place de tous les éléments, la montée progressive de la tension et de l'humour, et qui sera la source du capharnaüm final de la deuxième partie (non analysée ici).

Les moutons trouvent refuge dans le restaurant. Sur la façade, une enseigne en français, Le Chou brûlé, indique bien le standing du restaurant gastronomique étoilé. De nombreuses personnes passent en courant devant cette façade, à la poursuite des moutons ([plan 1](#)). Shaun s'éponge le front à l'abri derrière une vitre ([plan 2](#)). La caméra, placée à 180° par rapport au plan précédent, nous montre les moutons réfugiés à l'intérieur, à l'abri de leurs poursuivants ([plan 3](#)).

On découvre le décor feutré et élégant du restaurant, au milieu duquel trône un piano à queue ([plan 4](#)). Les moutons ne comprennent pas vraiment où ils ont atterri ([plan 5](#)), mais un défilé de desserts somptueux les éblouit ([plans 6 et 7](#)). Gros plan ([plan 8](#)) sur le visage de Shaun qui ricane. On comprend qu'il mesure les conséquences de la décision qu'il va prendre, et fait signe à sa bande de venir s'installer. Juste à ce moment-là, sur le trottoir devant le restaurant, passe le fermier amnésique ([plan 9](#)). À plusieurs reprises, les chemins du fermier et de ses animaux se croiseront sans se rejoindre.

Malgré leurs gros manteaux, bonnets et autres accessoires de friperie, le personnel est au petit soin avec les moutons. Le pianiste joue un air doux et raffiné qui bercera toute cette première partie ([plan 10](#)). Un serveur débarrasse Shaun de son manteau et un autre l'installe ([plan 11](#)). Timmy est caché sous la table ([plans 12 et 13](#)). Le serveur installe non sans mal un autre mouton ([plan 14](#)). Un plan d'ensemble nous montre ensuite la table d'à côté : un homme accompagné d'une jeune femme baisse ses lunettes de soleil pour mieux observer ces étranges personnages. Mais son attention est immédiatement détournée par une jeune fan qui le photographie à travers la fenêtre ([plan 15](#)). Toujours sous la table, Timmy a repéré un chariot de gâteaux ([Plan 16](#)) en soulevant la nappe sous laquelle il est caché ([Plan 17](#)) et l'on sent peu à peu la catastrophe arriver.

Le maître d'hôtel apporte les menus ([plan 18](#)). Un des moutons en croque un immédiatement, pensant qu'il reçoit là son repas, et fait comprendre à ses comparses que c'est délicieux ([plan 19](#)). L'un d'eux saisit alors ses couverts pour couper son menu, un autre sale le sien abondamment ([plan 20](#)). Shaun intervient pour les arrêter ([plan 21](#)) et leur fait signe de prendre exemple sur l'homme (la star) à la table d'à côté ([plans 23, 24 et 25](#)). Commence alors une succession de plans montrant alternativement ce que fait la star et comment l'imitent les moutons, sans rien comprendre des conventions, la confusion allant crescendo en même temps que la cocasserie de la situation... Ils font semblant de lire leurs menus détruits ([plans 26, 27 et 28](#)), renversent leur verre sur eux sous le regard désapprobateur du maître d'hôtel ([plans 29 à 32](#)), copient très bruyamment un murmure discret ([plans 33 et 34](#)), font tomber tous leurs couverts sous le regard consterné de Shaun et du maître d'hôtel ([plans 35 à 38](#)), l'un d'eux, après un rot très discret de la star ([plan 39](#)) et malgré les craintes de Shaun ([plan 40](#)), rote même bruyamment ([plans 41 et 42](#)), ce qui finit par attirer sérieusement l'attention du maître d'hôtel et de certains clients du restaurant, dégoutés ([plans 43 à 46](#)).

Le non-respect des conventions d'un restaurant gastronomique et cet enchaînement de minicatastrophes donne évidemment à sourire, mais en même temps, le spectateur sent que les moutons ne pourront plus faire illusion très longtemps et que la découverte de la supercherie est imminente. La tension monte peu à peu. Le rythme des plans semble s'être accéléré, et les contrechamps sur le maître d'hôtel exaspéré se sont multipliés. La musique restera cependant très douce et feutrée jusqu'au début de la deuxième partie, où le pull de Shaun se détricotera lentement. Tentant de rassurer le maître d'hôtel par un petit signe ([plan 47](#)), et les moutons se faisant plus discrets cachés derrière leurs menus (plans [48](#) et [49](#)), Shaun s'aperçoit que Timmy est arrivé juste à côté des gâteaux (plans [50](#) et [51](#)). Il essaie de le rappeler à l'ordre, mais il est trop tard : Timmy plonge son visage dans les gâteaux et s'en régale (plans [52](#) à [58](#)). C'est là que tout bascule... La deuxième partie de cette séquence va dévoiler aux clients qui sont réellement ces intrus bizarres et la panique générale qui va suivre, aboutissant à la capture de Shaun.

IMAGE RICOCHET

Parce que les héros sont tendres, naïfs, solitaires, humbles et droits ; pour la maîtrise du geste, que ce soit dans le dispositif dévoilé dans le film de Chaplin ou bien la magie du stop motion en pâte à modeler de Shaun le mouton ; parce que ces scènes sollicitent l'enfant qui est en nous, qu'elles se passent aisément de dialogues, pour le plaisir du jeu, de l'invention bricolée (avec deux fourchettes et deux pains, ou en fabriquant un cheval articulé à partir de débris de décharge), parce que l'humour y est subtil et euphorisant, et qu'elles nous dévoilent l'immense poésie de l'illusion.

PROMENADES PEDAGOGIQUES

Promenade 1 | Making of, partie 1 : avant l'animation

Pas si simple de finaliser un film d'animation de cette ampleur... Pour les plus jeunes enfants, la magie de l'animation de ces personnages opère encore. Serait-il possible qu'ils existent vraiment ? Pour les plus grands, même s'ils soupçonnent le stratagème, c'est ici l'occasion de rappeler très simplement les grandes étapes de la fabrication de ce film et, pourquoi pas, d'en recréer certaines en classe¹⁰.

Il faut d'abord inventer l'histoire et la transcrire dans le **scénario**, ici coécrit par les deux réalisateurs, déjà très expérimentés dans le domaine. Ensuite, le **story-board**, c'est-à-dire le découpage de tout le scénario en dessins, qui permet de voir si l'enchaînement des plans fonctionne bien. Ici, comme le film est sans dialogues, le scénario était très ardu à lire (une accumulation de descriptions). Le story-board est donc d'autant plus indispensable. Un des storyboarders du film, Richard Phelan, explique qu'il fallait remettre une centaine de dessins par jour, et qu'en tout, pour *Shaun*, 200 000 dessins de story-board ont été nécessaires.

Ensuite, tous les **décors** sont créés en studio à partir de rien. L'échelle principale est au 1/8e. Les personnages mesurent donc environ 22 à 25 cm¹¹. Et certaines constructions très impressionnantes d'immeubles dépassent largement la taille d'un homme. La ville a donc été à ce titre le plus gros défi.

Toutes les **marionnettes**, elles, ont d'abord été modélisées en plasticine, mais ensuite ces modèles sont moulés en latex et fixés sur une armature métallique articulée (pour être animables facilement). Certaines parties des marionnettes sont interchangeable pour faciliter le travail des expressions de l'animateur : bouche, yeux, tête... Les 14 personnes chargées de la fabrication des 354 marionnettes ont réalisé plus de 1000 yeux et 3000 bouches, par exemple. Mais seuls quelques détails sont réellement en pâte à modeler, comme les paupières. Quand on parle des films en pâte à modeler d'Aardman, en réalité, il n'y en a quasi pas !

Idées à faire en classe : Créer un décor, un dessin, un plan, un personnage à l'échelle 1/8e.

¹⁰ D'après <https://www.intofilm.org/news-and-views/articles/behind-the-scenes-shaun-the-sheep-movie> et le bonus du DVD.

¹¹ Parfois, les tailles diffèrent selon les scènes. Il y a 4 ou 5 modèles différents d'échelle pour les plans larges ou les fausses perspectives. Informations fournies par le journaliste Alain Lorfèvre à *La Libre Belgique* à l'occasion d'une visite au studio de Bristol pendant le tournage du film.

Promenade 2 | Making of, partie 2

: l'animation, et après

Une fois les marionnettes prêtes, le travail de l'**animateur** consiste à rendre tous ces personnages les plus vivants et crédibles possibles. En animation, le tournage est une étape beaucoup plus longue et fastidieuse que dans les films en prises de vue réelles, puisque chaque seconde de film nécessite 24 images entre lesquelles l'animateur modifie très légèrement les pauses pour donner l'illusion du mouvement. Dans le cas présent, pour s'aider, les animateurs et les réalisateurs jouaient eux-mêmes toutes les scènes, qui étaient filmées et décomposées image par image pour ensuite être utilisées comme référence à l'animation des mouvements des marionnettes¹². Sur ce film, chaque animateur a animé en moyenne 2 secondes par jour. Il y avait, au moment le plus intense de cette étape cruciale du film, 20 animateurs à temps plein.

Puis il faut créer tout le **son** : les voix des personnages, les bruits et la musique. Ici, comme les personnages ne parlent pas, leurs moindres expressions ont été reproduites avec le plus grand soin et la meilleure intention possible : soupir, pleurnichement, surprise, etc. Un bruiteur recrée tous les sons du quotidien puisque que rien n'existe au départ : les bruits de pas, de la vaisselle, des véhicules, etc. Il recrée tout cela à partir d'objets du quotidien. Enfin, tout un orchestre a été sollicité pour l'enregistrement en studio de la **musique** du film, composée par Ilan Eshkeri.

Pour finir, le **montage** du film, l'ajout de certains **effets spéciaux**, le gommage de trucages encore visibles à l'image, l'ajout du **générique**, complètent toutes ces étapes cruciales.

Idées à faire en classe :

Problèmes mathématiques liés au temps nécessaire pour faire un film d'animation.

Le son : exprimer des émotions avec la bouche mais sans articuler de mots

Le bruitage : refaire les bruitages d'une scène du film avec des objets trouvés en classe...

¹² **Richard** : « Nous avons tout répété en prises de vue réelles. Mark et moi nous sommes mis devant la caméra et on a tout chronométré. On enregistrerait plusieurs fois chaque blague jusqu'à ce qu'elle fonctionne, puis ça passait à l'animation. Et comme c'est un processus linéaire, nous l'avons surveillé de près. On pouvait demander à l'animateur de revenir sur certains cadres et d'ajouter ou retirer quelque chose, juste pour obtenir le meilleur timing possible. En essayant constamment que chaque plan soit parfaitement réglé. »

dans <http://www.denofgeek.com/movies/shaun-the-sheep/richard-starzak-mark-burton-interview-shaun-the-sheep>

Promenade 3 | L'amnésie, seulement un truc de scénariste ?

Lorsque le fermier débarque en ville, la première chose qui lui arrive en ouvrant la porte de sa caravane est de recevoir le globe d'un lampadaire sur la tête et de perdre la mémoire. Sans cet événement, il n'y aurait pas eu cet enjeu dramatique qui domine l'intrigue. En effet, il aurait souhaité rejoindre au plus vite sa ferme, retrouver ses animaux, fin de l'histoire.

En plus de servir l'intrigue et de permettre de multiplier les rebondissements (Il a oublié son métier, il s'en invente un nouveau qui le rend populaire, les animaux le retrouvent mais lui ne les reconnaît pas...), ce rebondissement est aussi l'occasion pour l'équipe du film de mettre en avant le problème de l'amnésie. À la fin du générique, un panneau proclame ainsi : « Recevoir un coup sur la tête peut être grave. Pour plus d'information et de soutien, contactez Headway, l'association des blessures au cerveau, en vous rendant sur www.headway.org.uk ou en appelant le numéro gratuit 0808 800 22 44 »

L'avertissement se termine par le logo de l'association.

Et en effet, même si cet événement est traité, à la manière de tout le film, de façon très comique, on comprend en filigrane la détresse de ce patient désorienté, apeuré, échappé de l'hôpital, perdu en pantoufles dans la grande ville sans aucun point de repère sinon cette feuille de soins indiquant « Mr X - perte de mémoire ».

Promenade 4 | La découverte de la vie en Ville

Starzak et Goleszowski justifient leur choix d'envoyer le fermier et les animaux à la grande ville pour les sortir de leur « zone de confort », celui de la série télévisée, où les personnages évoluent exclusivement dans leur univers campagnard. Pourtant, beaucoup d'indices nous laissent penser qu'il ne s'agit pas que de cela...

Nos héros n'arrivent pas du tout à s'adapter à cette vie urbaine qui leur semble hostile à maints égards : le danger de la fourrière, la contrainte du déguisement, la rencontre de personnages un peu inquiétants, la confrontation aux bonnes manières (le restaurant), aux modes (chez le coiffeur), au monde hospitalier avec ses médecins indifférents, etc.

En guise d'anecdote, le bourg où se trouve la ferme porte le nom fleuri de Mossy Bottom (qui signifie littéralement « Fond Moussu ! »), alors que « The Big City » n'a pas d'autre nom. D'après un panneau indicateur à l'entrée de la ville, elle est jumelée avec d'autres grandes villes : La Gran Ciudad, Großstadt, La Grande Ville. Comme si, à travers le monde, toutes les grandes villes se ressemblaient et n'avaient pas d'identité propre. Dans le même plan, un autre panneau

arbore plusieurs pictogrammes qui autoriseraient de se saouler, de se battre, de manger des kebabs (de la viande de mouton !) et de vomir. Autres preuves que, dans ce film, la ville ne véhicule pas de valeurs très positives.

Mais tout n'est pas négatif en ville et ils feront par exemple la rencontre de la gentille petite chienne Slip, qui les aidera à s'évader, à retrouver leur chemin, puis les hébergera dans son repaire, un terrain vague sombre et glacial. À la fin de l'histoire, elle les suivra à la campagne, avant de finalement se rendre compte qu'elle préfère la ville. Sur le chemin du retour, elle se fera enfin adopter par la maîtresse parfaite pour elle, une autre citadine, la chauffeuse de bus punk.

Shaun et tous les moutons, Bitzer, le fermier, sont tellement heureux d'avoir quitté la ville et de retrouver leur univers familial. Le lendemain matin du retour, un contrechamp du fermier ouvrant sa fenêtre nous présente d'ailleurs une vision campagnarde idyllique : prairies, chants d'oiseaux, papillons...

Cette vision idéalisée de la vie à la campagne est un grand classique qui traverse de nombreux courants artistiques depuis le XVIII^e siècle : les écrits de Rousseau, le mouvement romantique, les retraits de Paul Gauguin, de Vincent Van Gogh pour fuir la société industrialisée, etc. Bien plus que simplement sortir le fermier de sa zone de confort, il s'agissait d'inscrire les héros dans ce très large courant de pensée.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Cracking Animation - The Aardman Book of 3-D Animation, Brian Sibley, Thames & Hudson Ltd, Grande-Bretagne, 1998.

Les Maîtres de la pâte, Philippe Moins, Dreamland, France, 2001.

Le Cinéma d'animation en 100 films, Xavier Kawa Topor, Philippe Moins (dir.), Capricci, France, 2016.

Animation : A World History, Vol. III : Contemporary Times, Giannalberto Bendazzi (dir.), CRC Press-Taylor & Francis Group, États-Unis, 2016.

Destins animés, Patar, Aubier et cie, Alain Lorfèvre, WBI - Centre du Cinéma et de l'audiovisuel, Belgique, 2011.

Internet

<http://www.indiewire.com/2015/08/immersed-in-movies-richard-starzak-talks-going-silent-with-aardmans-shaun-the-sheep-movie-123189/>

<http://www.avoir-alire.com/shaun-le-mouton-la-critique-du-film>

<http://www.denofgeek.com/movies/shaun-the-sheep/35629/29-shaun-the-sheep-movie-nerdy-in-jokes-and-references>

<http://www.imdb.com/title/tt2872750/trivia>

<http://www.cartoonbrew.com/feature-film/we-nailed-it-an-interview-with-shaun-the-sheep-movie-co-director-richard-starzak-and-producer-paul-kewley-121454.html>

<http://www.denofgeek.com/movies/shaun-the-sheep/richard-starzak-mark-burton-interview-shaun-the-sheep>

<https://www.intofilm.org/news-and-views/articles/behind-the-scenes-shaun-the-sheep-movie>

NOTES SUR L'AUTEUR

Biographie

Dominique Seutin est diplômée en Histoire de l'art contemporain et en Écriture et analyse cinématographiques de l'Université libre de Bruxelles. Elle a écrit des articles sur le cinéma d'animation pour les éditions Averbode, spécialisées dans les magazines scolaires pour les enfants du primaire, ainsi que pour l'hebdomadaire familial *Le Ligueur*. Elle est une des auteurs du livre *Image par image, le cinéma d'animation Wallonie-Bruxelles* (2001). Elle fait partie de l'équipe du Festival Anima de Bruxelles : sélection des films, sponsoring, programmation du cycle pour enfants « les samedis d'Anima » et gestion des conférences et rencontres professionnelles du festival. Dominique Seutin collabore avec différents festivals d'animation mais aussi de bande dessinée en élaborant des programmes ou comme membre du jury.